



## WPROWADZENIE

- Dziękujemy za zakupienie elektronicznej gry Echowell - rzutki. Przed rozpoczęciem zabawy należy zapoznać się z niniejszą instrukcją oraz z samą grą.
- Niniejsza instrukcja dotyczy modeli 88/100/120/120A. 120 /120A posiada 27 serii gier, 100 posiada 20 serii gier, natomiast 88 posiada 16 serii gier.
- Gry 88: 301 to 1001, High Score, Count up, Random Shot, Under, Over, Clock 1, 9 Lives, Best Ten, Cricket, Cut-Throat Cricket, Halve It, Follow the Leader, Scram, Soccer oraz Free.
- Gry 100: To samo, co 88 dodatkowo Count Down, Clock 2, Killer oraz Billiards (9 bil).
- Gry 120: 100 bez Killer, dodatkowo Ludo (człowieku nie irytuj się), English Cricket, All 51 by 5, Shanghai I, II & III, Shove Ha Penny, Double Down 41, oraz 21 punktów.

	GRY	88	100	120	120A
1	GRY '01	•	•	•	•
2	High score	•	•	•	•
3	Count Up	•	•	•	•
4	Random shoot	•	•	•	•
5	Under	•	•	•	•
6	Over	•	•	•	•
7	Count Down	•	•	•	•
8	Clock 1	•	•	•	•
9	Clock 2	•	•	•	•
10	Clock 3	•	•	•	•
11	9 lives	•	•	•	•
12	Best ten	•	•	•	•
13	Cricket	•	•	•	•
14	English Cricket	•	•	•	•
15	Cut-Throat	•	•	•	•
16	Halve it	•	•	•	•
17	All 51 by 5	•	•	•	•
18	Follow the Leader	•	•	•	•
19	Shanghai	•	•	•	•
20	Scram	•	•	•	•
21	Killer	•	•	•	•
22	Soccer	•	•	•	•
23	Billiard 9 ball	•	•	•	•
24	Snooker	•	•	•	•
25	Free	•	•	•	•
	Adapter	•	•	•	•
	6 darts	•	•	•	•

## INSTRUKCJA PRZYGOTOWANIA

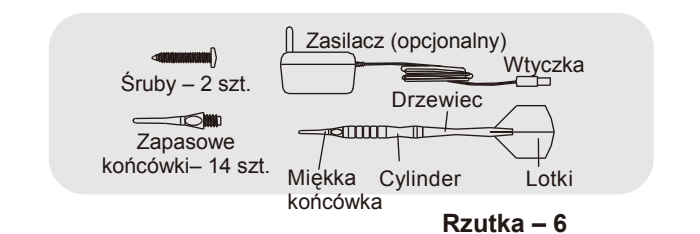
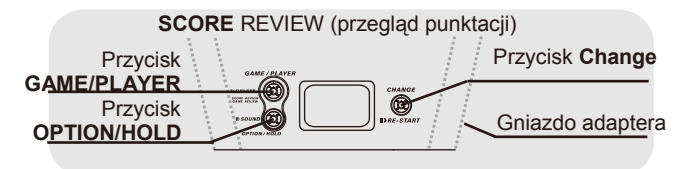
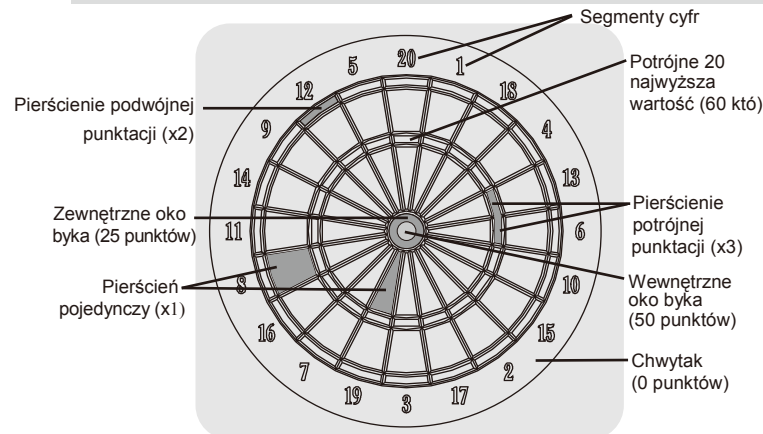
- Założyć 3 baterie AA do uchwytu baterii. Włożyć adapter do gniazda elektrycznego a następnie włożyć wtyczkę do gniazda typu jack z prawej strony tarczy.
- Wcisnąć dowolny przycisk w celu zatrzymania automatycznego testu wyświetlacza LCD.
- Wcisnąć przycisk Game w celu wyboru żądanej serii gry a następnie cisnąć przycisk Option w celu wyboru żądanej opcji gry.
- Wcisnąć przycisk Change aby potwierdzić grę oraz wybrane opcje i przejść do następnego panela nastawy.

- Wcisnąć przycisk Option aby wybrać opcję pojedynczego, podwójnego lub potrójnego wejścia IN, wcisnąć przycisk Change aby potwierdzić opcję wejścia IN. Wcisnąć przycisk Option aby wybrać opcję pojedynczego, podwójnego lub potrójnego wyjścia OUT, następnie wcisnąć przycisk Change aby potwierdzić opcję wyjścia OUT dla gry '01.
- Wcisnąć przycisk Player aby wybrać od 1 do 8 graczy lub 2 drużyny.
- Wcisnąć przycisk Change aby rozpocząć grę.
- Wcisnąć przycisk Change po każdej rundzie, aby potwierdzić zmianę gracza.
- Wcisnąć i przytrzymać przycisk II >RE-START na 2 sekundy aby rozpocząć nową grę.

## INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA

- Gra jest przystosowana tylko do rzutek z miękkimi końcówkami, rzutki ze stalowymi końcówkami uszkodzą tarczę.
- Rzutki są grą przeznaczoną dla dorosłych. Posiada ona ostre punkty/krawędzie, dzieci mogą grać tylko pod nadzorem osób dorosłych.
- Należy zawsze obserwować grę; przed wykonaniem rzutu należy zawsze się upewnić, czy obszar gry jest wolny.
- Urządzenie zawiera małe elementy i dlatego nie jest przeznaczone dla dzieci poniżej 3 lat.
- Urządzenie może być zasilane zarówno z baterii, jak i przez transformator, opcjonalny transformator powinien posiadać wyjście 9V DC/500mA (Minimum 500mA).
- Przed czyszczeniem urządzenia należy odłączyć go od zasilania.
- Prosimy o zachowanie niniejszej instrukcji obsługi w całości, ponieważ nie tylko zawiera ona dokładne informacje dotyczące gry, ale również jest dowodem gwarancji produktu.

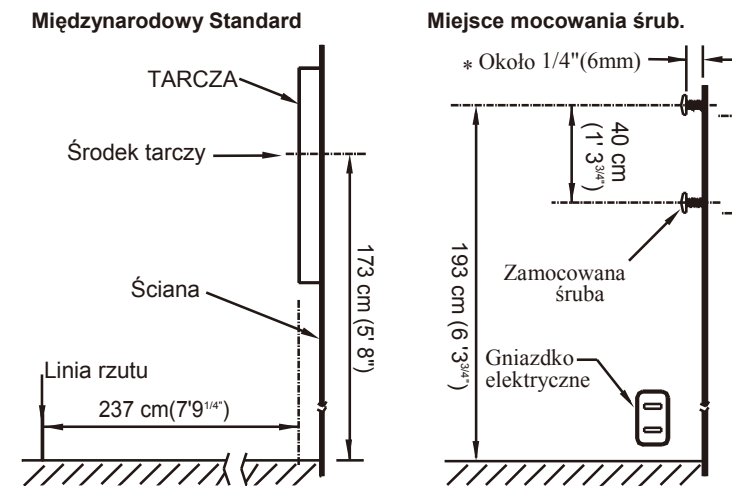
## TARCZA



## Rzutka - 6

## INSTALACJA

- Należy wybrać odpowiednią lokalizację odpowiadającą standardom międzynarodowym dotyczącym wysokości i odległości przedstawionym na rysunku, oraz upewnić się, czy długość przewodu adaptera jest wystarczająca do połączenia tarczy z gniazdkiem elektrycznym.
- Wywiercić otwór górnej śruby na wysokości 6' 3 7/8" (193 cm) od podłogi, natomiast otwór dolnej śruby powinien znajdować się 1' 3 3/4" (40 cm) poniżej otworu górnego w pionie.
- Zawiesić tarczę na 2 śrubach. Pociągnąć za tarczę aby się upewnić, że została ona dobrze zamocowana przed rozpoczęciem gry.
- Dwie śruby mocujące powinny być nie dłuższe, niż 8 mm licząc od otworu śruby do ściany, w celu uniknięcia możliwości uszkodzenia obwodów wewnętrznych, jednocześnie zapewniając pewne zamocowanie.



## FUNKCJE PRZYCISKÓW

Przyciski	Wybór opcji gry	Podczas gry
CHANGE II >RE-START	Potwierdzenie nastawy	Zmiana gracza. Początek nowej gry.
GAME/PLAYER Score Review II >Game Review II >DELETE	Opcje gry / gracza.	Automatyczne przewijanie. punktacji gracza. Przegląd gry Kasowanie obecnej punktacji
OPTION/HOLD II >SOUND	Podwójne/potrójne wejście / wyjście. Dźwięk wł/wył.	Blokowanie/odblokowanie tarczy. Dźwięk wł/wył.

- UWAGI:**
- Bez II >: wciśnij przycisk.
  - II >Game REVIEW: Przytrzymaj wciśnięty przycisk po przeglądnięciu punktacji.
  - Z II >: Wciśnij i przytrzymaj przez 3 sekundy.

**WYŚWIETLACZ LCD:**  
Wyświetlacz LCD jest podzielony na trzy części, każda część ma inne znaczenie dla różnych rodzajów gier. Znak "##" oznacza ilość punktów, "życ" lub znaków.

- A**
- ##: Ilość punktów obecnego gracza.
  - ##: Liczba docelowa obecnego gracza.
  - L lub H ##: punktacja prowadzącego w grze OVER & UNDER.
  - Pit# lub bAt#: zmiana rzucającego lub zmiana pałkarza.
  - P## lub t#F#: P4F1 oznacza, że gracz 4 wygrywa grę. "t" dla drużyny.
  - 2 do 7 (dla snook): liczba docelowa wynosi 2, 3, 4, 5, 6 lub 7.

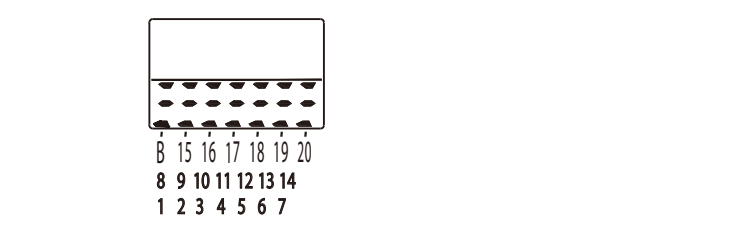
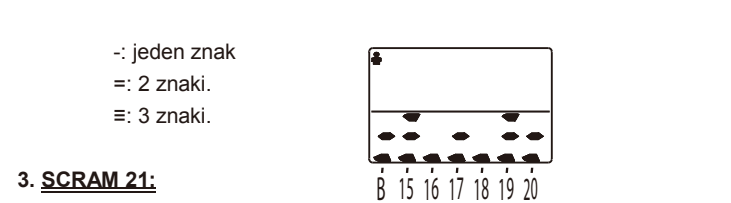
- B**
- ##: Liczba docelowa obecnego gracza.
  - r-#: Numer (#) rundy(r).
  - db lub bE(Soccer): Informuje gracza, że powinien trafić w pierścień podwójnej punktacji lub oko byka w grze Soccer.
  - ##dt (dla gry Free): Pozostałe rzutki.

- C**
- ##: Punktacja następnego gracza.
  - ##: Liczba docelowa następnego gracza.
  - #L: "Życia" obecnego gracza (znaki).
  - I,n i #P: Wskazanie biegacza na bazie, "I" dla pierwszej bazy, "n" dla drugiej bazy i "P" dla trzeciej bazy, oraz pozostali gracze w drużynie pałkarza.
  - bE-#: Pozostała ilość uderzeń w oko byka przez rzucającego (Angielski Krykieta).

## B+C:

- 1. KRYKIET PUNTOWY I KRYKIET CUT-THROAT:**
- Zamknięty stan każdego numeru wyświetlany jest w dolnym rzędzie wyświetlacza obecnego gracza.
  - Świecenie środkowego znaku oznacza, że obecny gracz nie posiada rzutek w numerze.
  - 3 dolne znaki wskazują obecny zamknięty stan.
  - Znak na górze po lewej stronie wskazuje, że gracz zamknął numer.
  - Świecenie górnego znaku wskazuje, że numer został zamknięty przy wszystkich pozostałych graczy, a obecny gracz nie może zdobyć punktów z tego numeru po jego zamknięciu.

## 2. KRYKIET BEZ PUNKTÓW, SCRAM (7t), PENNY:



## ZASADY GRY

### KILKA OGÓLNYCH ZASAD GRY W RZUTKI

- Runda (zmiana) powinna składać się z rzutu 3 rzutkami. Rzutka, która nie trafiła w tarczę, lub z niej spadła uważa się za rzuconą i rzut nie jest powtarzany. Gracz po wykonaniu rzutu powinien usunąć rzutki z tablicy.
- Wszyscy gracze wykonują rzuty w ustalonej kolejności. Aby zdecydować o kolejności rzucania, każdy z graczy wykonuje jeden rzut. Gracz, który trafił najbliżej oka byka rozpoczyna serię.
- Trafienie w pole pojedynczej punktacji jest punktowane wynikiem wskazanym z boku, trafienie w pole podwójnej (lub potrójnej) punktacji, podwaja (lub potraja) wartość punktową, zewnętrzne oko byka punktowane jest wartością 25 punktów, natomiast wewnętrzne oko byka 50 punktów (podwójne 25).

### GRY '01: 301, 501... do 1001 (A01)

- Każdy gracz rozpoczyna grę z początkową wartością punktów 301, 501...901 lub 1001. Celem gry jest zredukowanie punktów w każdej rundzie. Jeżeli gracz osiągnie dokładnie zero, kończy grę.
- Runda jest "spalona" (wyświetla się buSt), jeżeli gracz uzyska wyższą wartość punktową, niż pozostała ilość punktów do zera. Spowoduje to przerwanie obecnej rundy i przywrócenie punktów gracza do wartości z ostatniej rundy.
- W każdej grze '01 możliwe jest ustawienie opcji wejścia (IN) lub wyjścia (OUT):
  - DOUBLE IN/ TRIPLE IN (podwójne wejście)  
Gracz musi trafić w pierścień podwójnej punktacji lub w wewnętrzne oko byka aby rozpocząć grę.
  - DOUBLE OUT/TRIPLE OUT (podwójne wyjście)  
Gracz musi trafić w pierścień podwójnej punktacji lub w wewnętrzne oko byka aby osiągnąć dokładnie wartość zero i zakończyć grę. Runda zostanie "spalona" jeżeli punktacja gracza będzie wynosić 1 punkt (1 lub 2 punkty) poniżej stanu podwójnego wyjścia.

### NAJWYŻSZA PUNKTACJA (HIGH SCORE): 6-15

- Celem gry jest uzyskanie jak największej ogólnej ilości punktów.
- Najpierw należy ustawić ilość rund. Tarcza będzie porównywała wyniki gracza automatycznie, gdy ostatni gracz rzuci trzecią rzutkę w końcowej rundzie.

### COUNT UP: 100, 200 ...do 900

- Każdy gracz rozpoczyna grę od wartości 0 punktów i uzyskane wyniki są dodawane do jego punktacji po każdym zaliczonym rzucie.
- Gracz musi za jednym razem wyrzucić wszystkie rzutki jakie zostały wyznaczone na jedną turę i dopiero później można przejść do następnego gracza.

### RANDOM SHOOT (PRZYPADKOWY STRZAŁ): 6 15 rund

- Celem gry jest trafienie w segment automatycznie wskazany przez grę. Jeżeli gracz trafi we wskazaną wartość, otrzymuje punkty w następujący sposób:

SEGMENT	POJED.	PODWÓJ.	POTRÓJ.	E25	E50
PUNKTY	1	2	3	3	5

- Grę wygrywa gracz, który ma największą ilość punktów.

### Poniżej prowadzącego (Under Leader)

- Celem gry jest uzyskanie podczas rzutu 3 rzutkami wartości punktowej, która jest równa, lub niższa niż punktacja prowadzącego. Każdy z graczy startuje z 7 "życiami" i ostatni "żywy" gracz wygrywa grę.
- Twoja punktacja staje się nową punktacją prowadzącego a ty nie tracisz "życia", jeżeli twoja wartość punktowa po zakończonej rundzie jest równa lub niższa od wartości punktowej poprzedniego prowadzącego. Jeżeli nie jest, tracisz jedno "życie".

